

Álbum inestable
Un acercamiento a la conservación del arte electrónico
Vanina Hofman

1. Objetos, documentos e interpretaciones

Guardar algo con cuidado, continuar la práctica de costumbres y cosas semejantes, cuidar de la permanencia de alguien. Conservar puede entenderse como la búsqueda de estrategias para que la materialidad de los objetos y las ideas desafíen el paso del tiempo. Pero además, es un juicio de valor hacia el futuro que implica resaltar algunas experiencias por sobre otras, y relacionarlas encaminando esa selección hacia una determinada meta. Finalmente, conformar una memoria cuyos parámetros tenemos la ilusión de poder fijar de una vez para siempre. Aunque sabemos que nuestros recuerdos serán re-escritos innumerables veces, tenemos la intuición de que aquello que estamos generando hoy será la base sobre la cual se discutirá en un futuro. Esta tarea nos lleva inevitablemente a hacernos algunas preguntas: ¿con qué objetivos se conserva?, ¿cuáles son los aspectos del objeto/espacio/momento que se deben preservar? y ¿cómo deben fijarse los criterios?

Todo no puede ser “museificado” ni conservado. Todo no debe serlo tampoco: el crecimiento infinito de los recursos no dejaría lugar para el presente. Inclusive, aunque dotemos algunos entes de un determinado valor, logremos congelarlos o les construyamos monumentos, probablemente la vida cotidiana prevalecerá sobre ellos y los vaciará de significado. Entonces, a las tres cuestiones planteadas anteriormente cabría agregar: ¿qué debemos hacer con aquello que ya hemos conservado?¹

El arte electrónico es un término amplio que abarca distintas expresiones artísticas contemporáneas que utilizan tecnologías electrónicas y/o digitales: videoarte, instalaciones audiovisuales, instalaciones interactivas, net-art, software art, bioarte, hacktivismo, entre otras. A la hora de pensar su conservación, encontramos que existen aspectos compartidos y por tanto estrategias comunes, pero también es cierto que sus particularidades y la gran

variedad de materiales con las que han sido producidas marcan diferencias significativas. Inclusive, dos obras dentro del mismo género pueden plantear problemáticas disímiles. No existen criterios únicos ni normas generales, por tanto se ha vuelto fundamental el trabajo en base a casos de estudio. El tema específico de la conservación del arte electrónico y de los nuevos medios suma a los problemas compartidos de la conservación de las piezas de arte, la obsolescencia inmediata de la tecnología que las sustenta, y por consiguiente, la imposibilidad de una reflexión separada de algún tipo de acción concreta y rápida al respecto.

Un primer aspecto a considerar, es la distinción entre la preservación de la **información** sobre una pieza (documentación) y su **materialidad**; dos esferas paralelas y en muchos casos absolutamente indivisibles. Si para el arte tradicional (pintura, escultura, dibujo, etc.) la conservación de la materialidad se evidencia como un acto privilegiado, no lo es necesariamente en todas las piezas de arte contemporáneo, y especialmente de arte electrónico. Pensando, por ejemplo, en las performances, encontramos evidente que la acción ha ocurrido en una determinada coyuntura espacio-temporal, y que solo podemos guardar documentos (relatos, fotos, vídeos, objetos). Por otra parte, la condición de variabilidad del medio convierte la preservación de las piezas de arte electrónico en un problema de interpretaciones. Sin embargo, no es el aspecto efímero intrínseco de una pieza ni la inestabilidad de su soporte los únicos motivos por los cuales no se pueda (o no tenga sentido) conservar su materialidad.

“La triste paradoja final radica en dañar aquello que deseamos salvar mientras intentamos salvarlo. La preservación es en sí misma una fuente de peligros. Tiramos al piso el precioso jarrón chino, mientras le quitamos el polvo. Trasladamos y agrietamos el marco de la antigua pintura. Intentamos arreglar aquel libro viejo con cinta adhesiva y cemento de contacto.”² Bruce Sterling.

“Cuando no se puede mantener la esencia de una pieza es mejor conservarla sólo en forma de documentación, aunque esto comporta evidentes conflictos con los intereses económicos vinculados a la obra de arte”.³ Rudolf Frieling.

Estas palabras de Bruce Sterling y Rudolf Frieling ponen en evidencia algunos de los conflictos intrínsecos a la conservación: ¿para quienes es importante la pieza material y para quienes basta la documentación (una memoria en tanto plataforma, o punto de partida para nuevas investigaciones)? Y por otro lado, ¿puede pensarse la conservación sin que la misma implique necesariamente un cambio?

Cuando reflexionamos sobre la documentación y conservación de un objeto, no debemos confundir el intento de conservar su sentido, con una pretensión de captar de cierta esencia inmaterial. Si analizamos la supervivencia de un ordenador, nos resulta imposible contemplar que el mismo pueda funcionar los próximos 100 años (inclusive, no podemos imaginarnos probablemente los inmediatos 20). Sabemos que sus partes dejarán de funcionar, se romperán, se atascarán o se quemarán. Ni la pantalla, ni el ratón, ni el teclado sobrevivirán al desgaste, y no encontraremos piezas para sustituirlos. Lo más grave será que no podremos recrear las costosas fábricas que hoy los producen y, sin embargo, no parecemos preocupados por eso. El medio que nos ha posibilitado compilar y acceder a grandes cantidades de información sobre las más variadas disciplinas, no puede ser materialmente conservado y la información inmaterial requiere de un soporte. Bruce Sterling lo explica de una forma directa y clara: "... cada vez que la industria de ordenadores confunde el hardware con la filosofía, tenemos un gran problema. Un paquete de bits no es solamente una sucesión de unos y ceros. Los unos y los ceros son números, y si la aritmética es inmaterial, no lo son los ordenadores. Los bits no son diferentes de los átomos, los bits son bits de átomos. Los bits no son fantasmas o espíritus o buenas intenciones, los bits deben ser mensurables, objetos físicos observables, como un jarrón griego." Y al referirse al software dice: "...puedes nombrarlo de diversas formas: puedes llamarlo arte, ciencia, libre expresión, matemáticas, medio, datos, información, código, inteligencia artificial, ciberespacio; pensamientos congelados; puedes llamarlo Nooesfera y Espíritu Santo. Pero si no lo preservas en alguna forma material, no estarás preservando inmaterialidad: no estarás preservando nada."⁴ Esto plantea un círculo vicioso del cual parece imposible escapar. Y en cierta manera lo es, si no aceptamos el paso del tiempo, si no entendemos la conservación como un

modelo dinámico (“la permanencia a través del cambio”) y específicamente a las obras de arte electrónico como una yuxtaposiciones de etapas. Pensemos que la propia imagen digital tiene de por sí una naturaleza performativa, una estructura lógica numérica y un soporte donde se configura (se visualiza) la información cada vez que se la llama.

Un segundo aspecto, que existe paralelamente a las esferas de la conservación material y la documentación, es la tipología de la preservación. Gaby Wijers, coordinadora de preservación, investigación y desarrollo del Netherlands Media Art Institute/Montevideo, aclara que las prácticas que no conllevan una acción física directa sobre la pieza, se consideran modos de conservación **pasivas**. Por el contrario, aquellas otras que intervienen la obra modificándola o restaurándola son **activas**. Esta distinción es importante, en tanto que implica modos de aproximación a las expresiones artísticas y, por ende, distintos tipos de recursos materiales y humanos. La documentación sobre una obra, siempre será un modo de conservación pasivo. También lo es su correcto almacenamiento y el cuidado de las condiciones del entorno (por ejemplo para el almacenaje de las cintas: temperatura por debajo de los 20° C y humedad entre 30% - 50%). En tanto, la conservación activa comprende distintos métodos entre los cuales, y a modo de ejemplo, podemos mencionar la emulación, la migración y la re-interpretación. La emulación propone recrear por software, las condiciones originales de hardware para las cuales la obra fue diseñada. Por tanto, es un programa que genera una plataforma en la cual el código original puede funcionar. En cambio, migrar significa actualizar el código hacia un nuevo formato, con los cambios a nivel visual y sensorial que la misma pueda acarrear. Por otra parte, re-interpretar una obra implica no solamente la actualización a nivel tecnológico sino también la puesta al día del diálogo que esa obra tenía con su contexto. Tal vez, este tercer modo de conservar es aquel que separa la intención de una obra de su materialidad de la manera más radical⁵.

Existen distintos métodos para llevar adelante el registro de una pieza y estudiarla en función de su conservación y futura exhibición. Pero más allá de las aproximaciones concretas que se realizan desde distintas instituciones, los

factores vinculados a la información/ materialidad y acciones pasivas/ activas se entienden como características generales, descriptivas y de reflexión propias del proceso de conservación del arte electrónico.

Entre los proyectos que indagan modelos de organización de la documentación, The Variable Media Network, que desarrolla el Guggenheim Museum con apoyo de la Fundación Daniel Langlois, tiene por objetivo el establecimiento de protocolos que permitan un acercamiento flexible a la preservación de prácticas artísticas basadas en distintos tipos de *media*. Una característica central de este proyecto es el alto grado de inclusión de los artistas en la previsión de la evolución que su obra podría sufrir en el futuro. Para provocar y encauzar su reflexión, se ha confeccionado un cuestionario: un instrumento cuya intención es determinar la forma en el cual los creadores desearían que su obra sea re-creada (siempre y cuando esto sea posible), con independencia del medio en el que fue realizada. El paradigma de los medios variables desarrollado por Jon Ippolito se basa en la exploración del sentido con independencia del medio, como se ha mencionado, y el principio de los comportamientos de las obras de arte. De esta manera, se logra subsanar el problema de las categorías basadas en el soporte que no resultaba útil para el análisis de obras híbridas; que no era efectivo para pensar la conservación en las piezas cuyos medios ya eran obsoletos; y que requería una permanente ampliación debido a la aparición constante de nuevos formatos. El cuestionario utiliza conceptos que parten de los comportamientos de las obras como: preformativas, instaladas, contenidas, pero también reproducidas (aquellas que pierden calidad al ser copiadas, incluyendo vídeo, pero también fotografías, audio, etc.), duplicadas (pueden ser clonadas sin pérdida de calidad), interactivas (permiten un diálogo con el usuario, siendo que su participación desempeña un rol fundamental para el sentido de la pieza), codificadas (obras en las cuales se utilice la programación en alguna etapa de su construcción) o en red (distribuidas a través de una rejilla electrónica, como por ejemplo Internet). Una obra puede incluirse en más de un comportamiento y cada uno de ellos conlleva una serie de temas a explorar. A modo de ejemplo, en el caso de las obras instaladas se requieren detalles del espacio, del acceso, iluminación, sonido, medidas de seguridad, distribución de los elementos, visibilidad del

equipo, emplazamiento en relación a la arquitectura de la sala, etc. Los estados mencionados anteriormente son situaciones ideales para las obras, cuya estabilidad imposibilita el paso del tiempo y la caducidad de la tecnología. Por tanto, otro aspecto que el cuestionario abarca es la reflexión conjunta (artistas, técnicos, conservadores) sobre las posibles estrategias para la preservación de la integridad de la pieza. Evidentemente, es imposible pensar todas las variables, puesto que aparecerán nuevos medios en el futuro que hoy no podemos prever. Pero la información que acompaña cada obra, es un manual de intenciones que puede servir como guía ética para los curadores y técnicos del futuro. Este cuestionario se aplica obra por obra, cada una de las cuales se erige como un estudio de caso orientado hacia una base de datos multi-institucional que permite compartir y comparar información.

Algunas bases de datos se pueden entender como proyectos intermedios entre la documentación y la difusión. Tal es el caso de Media Art Net o Rhizome ArtBase, entre otros.

Media Art Net es una base de datos organizada por el Goethe-Institut y el Center for Art and Media Karlsruhe (ZKM), que nació asociada a una publicación impresa de tres volúmenes sobre historia y estética del arte electrónico. Esta inmensa base de datos se puede navegar interrelacionando distintos temas: panorama del arte electrónico, estéticas digitales, imagen y sonido, cuerpos cyborgs, foto/byte, herramientas generativas, arte y cinematografía, mapas y textos, y esfera pública. Su estructura logra establecer relaciones entre la teoría y las obras, pasando por alto las barreras de género en virtud de una lectura transversal de los contenidos. Se puede acceder a la información textual y audiovisual a través de un buscador, de resúmenes visuales, desde una perspectiva artística o bien desde una óptica histórico-científica.

Dentro del amplio espectro de propuestas de Rhizome.org, ArtBase se estructura como una base de datos online de gran calidad y de acceso público, conformada por obras y proyectos que se seleccionan a partir de presentación de los propios artistas. Una vez aceptadas, las piezas se clasifican según una serie de términos (tags) que cada creador le asigna a su obra entre las posibilidades ofrecidas por Rhizome, pero también aportando etiquetas propias

(que al alcanzar determinado nivel de uso, pasan a formar parte del vocabulario propio del archivo). Es interesante el modo de visualización de estos tags en la web, puesto que el tamaño de la fuente depende de la popularidad de su uso: Conceptual, HTML, Visual, Flash, Animación, Identidad son aquellos que encabezan la lista al día de hoy. Rhizome ArtBase es una base de datos en expansión, que recientemente ha incorporado la utilización de las licencias de *Creative Commons*. Estas licencias permiten a los artistas cambiar los términos de copyright (Todos los Derechos Reservados) a copyleft: “Algunos Derechos Reservados”. De esta manera, se estimula a los creadores a proteger y compartir sus piezas con el grado de libertad que cada uno desee.

Dentro de los centros especializados en prácticas concretas de restauración y preservación, podemos mencionar la tarea desarrollada por el Netherlands Media Art Institute/Montevideo, Ámsterdam. Desde 1992, investiga y desarrolla modelos, métodos de registro, teorías y acciones en torno a la conservación, orientadas hacia su objetivo central de hacer accesible la herencia cultural del arte electrónico. Las tareas del instituto se separan en tres áreas de acuerdo a medio: la preservación del videoarte, la preservación de instalaciones y la preservación del arte preformativo. La conservación activa y pasiva se aúna en el mismo centro de trabajo. Montevideo alberga y conserva más de 1700 vídeos analógicos (procedentes del Proyecto *Preservation Video Art*), accesibles al público en una red interna en formato MPEG2 y en algunos casos cuyos fragmentos pueden ser consultados online. También, ha generado una gran cantidad de modelos de control y registro para piezas de arte electrónico: Control y Preservación de Video Tapes, Modelo para la Adquisición de Videoarte, Modelo de Registro de Datos para Instalaciones (multimedia) y Modelo para el Registro de Videoarte⁶. La documentación sobre la obra es absolutamente indispensable al momento de adquirir una pieza por parte de un museo, por ejemplo. Hoy en día los contratos de compra también se piensan en base a la obsolescencia de los formatos y las capacidades que se le ceden o no a la institución/coleccionista para poder transformar la obra en virtud de su prolongación en el tiempo.

Paralelamente a las tareas de investigación, preservación concreta y generación de modelos, Montevideo propone y participa de actividades con el

fin de promover el conocimiento y debate sobre esta temática y la cooperación internacional. Entre ellos cabe mencionar, *Preservation Video Art*, citado anteriormente, *404 Object Not Found. What remains of media art?*, un sitio que contiene los casos de estudio -4 instalaciones multimedia- desarrollados en el contexto de la exposición Treinta Años de Videoarte Holandés. El proyecto inter-institucional *OASIS (Open Archiving System with Internet Sharing)* cuyo objetivo ha sido establecer una plataforma online entre distintos centros para compartir investigaciones, preservar y documentar el arte electrónico. Montevideo ha generado para este proyecto una guía básica sobre preservación del arte electrónico, *Resources (Recursos)*, de fácil acceso en Internet. *Inside Installations*, que ha dado como resultado treinta y tres casos de estudio realizados por distintas instituciones europeas meticulosamente investigados, explicados, documentados y cuyos resultados son de acceso público. Estos proyectos se han desarrollado en entornos altamente colaborativos y con la participación y el apoyo de gran número de instituciones.

Podríamos nombrar muchos otros centros, proyectos y eventos dedicados a la investigación y a la documentación, algunos de los cuales conllevan paralelamente una labor de conservación material o de distribución: *The Daniel Langlois Foundation* (Montreal, Canadá), *v2_Capturing Unstable Media* (Rotterdam, Holanda), *CACHe Recovering Computer Art Histories* (Londres, Reino Unido), *40yearsvideoart.de* (Karlsruhe, Alemania), *ActiveArchives* (Berna, Suiza), *Electronic Art Intermix* (Nueva York, Estados Unidos), Mediateca de La Fundació La Caixa (Barcelona, España), *Database of Virtual Art*, entre otras.

Pese a que el problema de escasez de fondos y de personal fijo para trabajar en esta área es común a la mayoría de los países, como esta resumida lista deja entrever, el mayor número de investigaciones en torno a este tema se lleva adelante en Europa, Estados Unidos y Canadá. Existen experiencias que se están desarrollando actualmente en Latinoamérica en forma institucional, como la del Centro de Documentación de las Artes en el Palacio de la Moneda en Chile, o en forma independiente como la base de obras de net-art que ha desarrollado el artista uruguayo Brian Mckern. Sin embargo, y pese a la gran

cantidad de obras que se producen en estos países, su conservación todavía no parece estar dentro de las prioridades o posibilidades de las instituciones. Por este motivo, también se carece de material de reflexión sobre este tema en castellano.

2. “Cosas momentáneas. Efímeras, pero significativas”

Connected Memories (2007), es una “máquina” que funciona simbólicamente procesando y trayendo al plano consciente recuerdos almacenados. Esta obra, de la artista brasileña Anaisa Franco, se estructura a partir de una base de datos en expansión que almacena recuerdos en forma de narraciones y audiovisuales. La instalación está conformada por dos esculturas (cabezas) luminosas que dialogan entre ellas, intercambiando memorias, sentimientos y recuerdos.

A: Dentro del parque había una casa de té, una cafetería o un pequeño restaurante, dentro del cual se desplegaba una naturaleza hermosa. Nos sentamos, ordenamos un té y conversamos un poco.

B: Hablábamos de nuestras experiencias en el viaje; había sido un fin de semana de encuentros, en un lugar extraño, pero interesante. Encuentros fugaces, pero intensos, conversaciones reales, intercambio de experiencias, sin barreras, un lugar donde la gente podía abrirse;

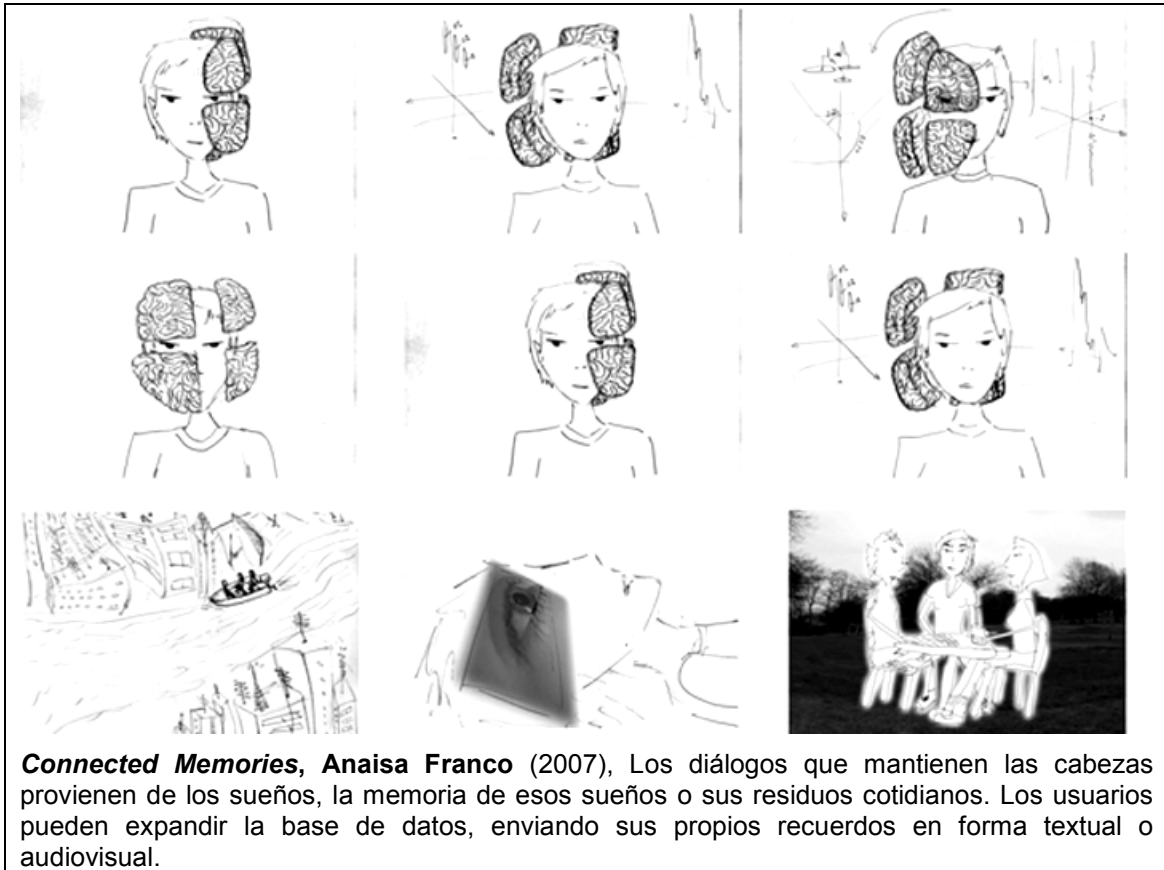
A: La gente no utilizaba máscaras. Eran simples momentos fluidos.

B: Necesitamos vivir estas cosas en el mundo.

A: Los momentos han transcurrido como sueños dentro de otros sueños en un lugar experimental en el cual probamos la vida.

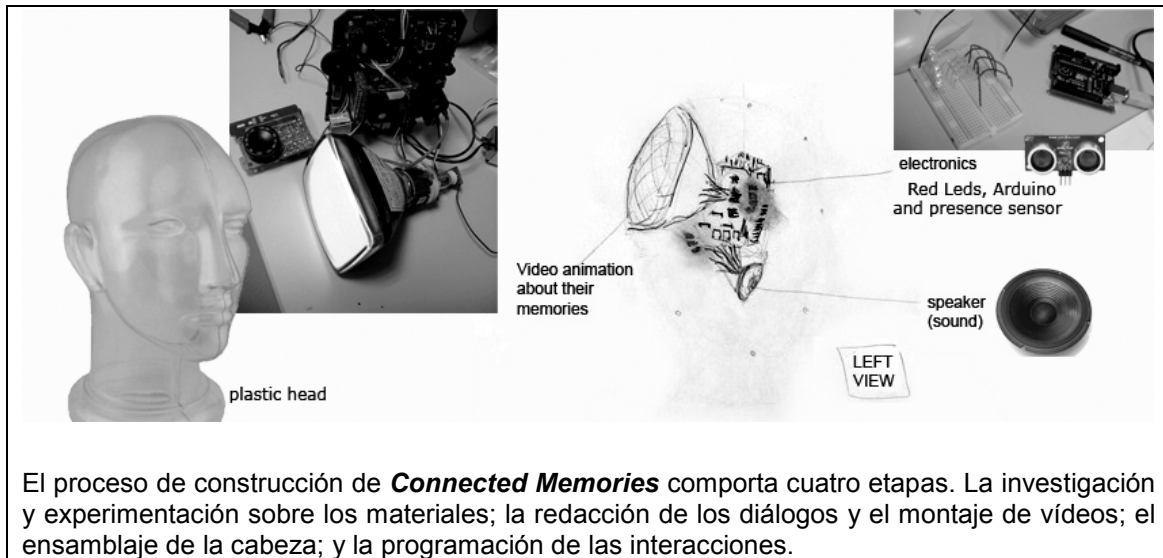
B: Vida. Aquello que podemos sentir dentro de ella.

A: Cosas momentáneas. Efímeras, pero significativas.⁷



Connected Memories despliega dos cabezas de plástico cada una de las cuales contiene un televisor de 5 pulgadas ubicado en su parte posterior (a través del cual se visualizan los recuerdos), un altavoz (que emite los diálogos), *leds* color rojo (cuya intensidad varía según ciertos parámetros de cantidad de personas y cercanía del público, captados por un sensor de infrarrojos) y un microcontrolador Arduino (que conecta todos estos elementos a sendos ordenadores). Finalmente cada cabeza contiene un puerto Bluetooth, sistema que posibilita la transmisión de datos entre diferentes dispositivos mediante una conexión por radiofrecuencia de corto rango. Esto permite a los usuarios interactuar con la obra a través de sus teléfonos móviles u otros dispositivos electrónicos dotados de este sistema inalámbrico de transmisión de datos. La instalación se encuentra en una etapa de investigación y proceso, por tanto alguna de las características mencionadas en este texto, pueden modificarse levemente en el transcurso de la experimentación. Asimismo, la artista ha propuesto más de una versión para esta pieza, cuyas diferencias

fundamentales radican en el tipo de información a almacenarse en la base de datos. *Connected Memories* ha sido programada en MaxMSP.

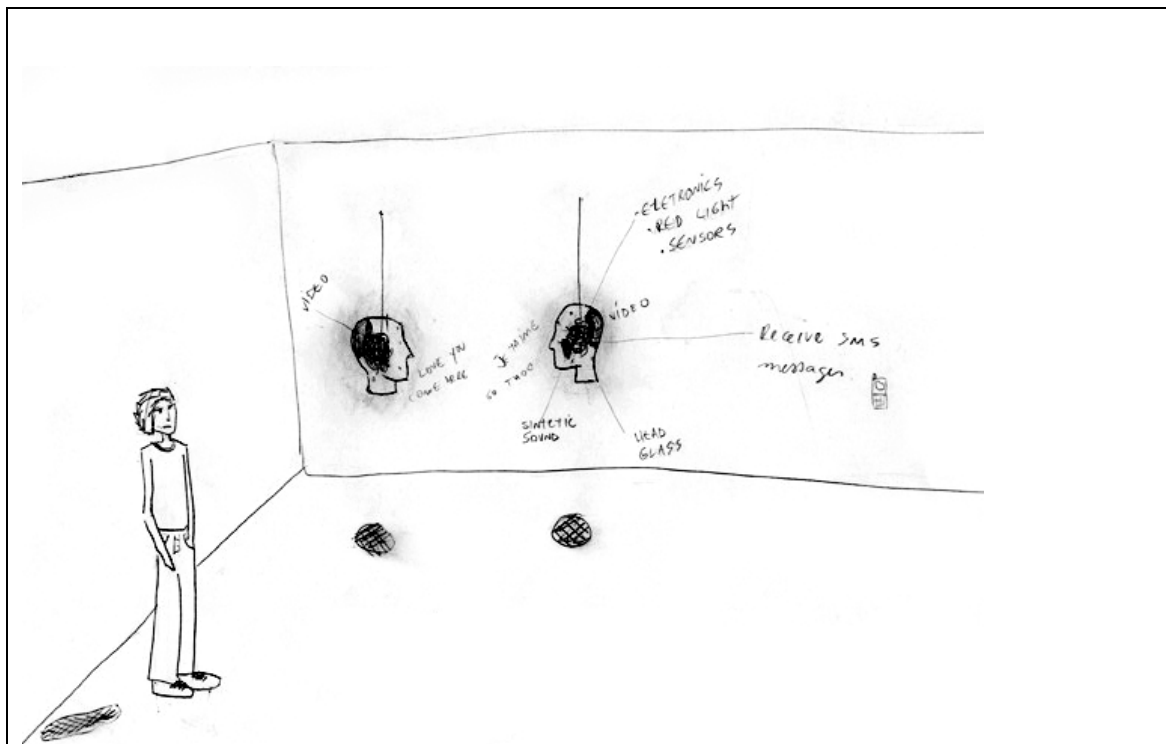


Cuando el usuario topa con *Connected Memories* encuentra a las cabezas A y B “conversando”, emitiendo diálogos predefinidos a través de sus pequeños altavoces que hacen de bocas. En la versión de *Connected Memories* que analizaremos, la primera forma de interacción del usuario es interrumpir estos diálogos enviando mensajes de texto vía Bluetooth al sistema. El sistema reproducirá inmediatamente el mensaje a través de una voz sintética, y el mismo pasará a formar parte de la base de datos.

En la parte posterior de cada cabeza, un pequeño televisor muestra animaciones (realizadas con dibujos, vídeos y 3D) que nos recuerdan los procesos de las historias que las cabezas relatan. El segundo modo de interacción del usuario es interferir en esos vídeos, de la misma forma que lo hacía con los diálogos. Esto quiere decir, que puede enviar sus propias imágenes vía Bluetooth a alguna de las cabezas. Esta información también será emitida y seguidamente archivada.

La tercera interacción que el usuario mantiene que la instalación está vinculada con su presencia en el espacio y su cercanía a la obra. Los “sentimientos” de estas cabezas con respecto a su entorno se expresan a través de la intensidad lumínica que emiten. Cuanto más cerca se encuentre el visitante o mas gente haya en la sala, más brillantes se tornarán los *leds* rojos que la conforman. Anaisa Franco explica: “Los sentimientos (intensidad de la luz) de las cabezas

y la interacción del usuario con la pieza se conecta conceptualmente con las memorias *flash bulb*, altamente emocionales, cuyo término ha sido acuñado por Brown y Kulik en 1977 para describir un evento significativo o social impactante que se recuerda vívidamente, inclusive pasado un largo período de tiempo. Por ejemplo, mucha gente puede recordar dónde estaba en el momento en el que escucharon el ataque terrorista del 11S o cuando asesinaron a John Lennon. Estas reminiscencias dependen de las personas y los momentos importantes de la humanidad. Las cabezas perciben estas intensidades en la habitación a través del contacto (sensores de proximidad) con la gente. Cuanta más personas, más momentos, más luz, más acciones, más episodios, más intensidad y todo significa: más recuerdos.”



Interacciones entre el usuario y la instalación:

1. Las cabezas dialogan expresando memorias predefinidas que el usuario puede interrumpir enviando un mensaje de texto vía Bluetooth desde su teléfono móvil.
2. Exactamente del mismo modo, se puede interferir en el vídeo enviando audiovisuales propios. Se ha optado por utilizar televisores antiguos, como una forma de representar que las imágenes de la memoria son siempre pasadas.
3. Según la cercanía y la cantidad de público en la sala, la intensidad de la luz que emite *Connected Memories* se verá alterada, reflejando la cantidad de recuerdos que potencialmente alberga esa sala.

Anaisa Franco entiende que su objetivo con esta obra es la generación de una base de datos que, a través de la participación de la gente, pueda erigirse como símbolo de memoria colectiva. La elección de la tecnología Bluetooth se debe a la posibilidad de este sistema de traducir efectivamente las ideas de Franco sobre interacción instalación-individuo. Si bien sería un error afirmar que la obra no reflexiona sobre el medio que la soporta, a partir de las conversaciones con la autora entendemos que de ninguna manera es ése su objetivo principal. Pensando, ahora, algunas de las variables de conservación diríamos que para *Connected Memories* mutar aspectos de la obra para que siga siendo operativa en un futuro es algo perfectamente viable. Por tanto, la re-interpretación de la misma, cuando el entorno tecnológico en el cual ha sido producida quede obsoleto, es un trabajo que tiene sentido encarar. Independientemente de eso, necesita ser almacenada con todos los recaudos necesarios de cada uno de sus componentes. Esto significa, parámetros de temperatura, humedad, etc. que requiere cualquier ordenador, prever el reemplazo de los *leds* rojos, y de los pequeños televisores de rayos catódicos -relativamente discontinuados en el mercado-. Probablemente, haya que optar por conservar cada una de sus piezas por separado para poder conservar el conjunto. La obra está programada en MaxMSP por tanto, se podrían contemplar actualizaciones según la evolución de las versiones. En tal sentido, Anaisa Franco propone favorecer la conservación del equipo antiguo y completo, y no las sucesivas versiones que derivan de la migración. Pero sabemos que cuidar de los entornos, si bien es una tarea indispensable, también es una labor efímera.

Magmimesis de André Menks es una instalación interactiva del año 2006, a partir de la cual Menks propone una reflexión sobre el envejecimiento de la tecnología y las posibilidades de conservación de las obras basadas en ella. Una mesa de acrílico transparente soporta un monitor LCD y un televisor de rayos catódicos (CRT). Un brazo articulado, en cuyo extremo se ha montado un imán, permite al usuario modificar la imagen del televisor. Este tipo de televisores tienen la especificidad de sufrir interferencias electromagnéticas que se visualizan como distorsiones en la imagen, fenómeno que no ocurre en los monitores que los reemplazan actualmente. Menks nos propone observar la diferencia de

percepción entre una imagen analógica y una imagen digital a través de una emulación: mientras el usuario modifica físicamente la imagen del televisor CRT, ve en el moderno monitor LCD y en tiempo real, su doble digital generado a partir de un algoritmo.



***Maggmimesis*, André Menks (2006).**

Fotografías: Carol Dimitrov.

El imán con el cual interactúa el usuario está montado sobre un brazo que contiene potenciómetros en sus articulaciones, el cambio de ángulo que produce la interacción del visitante es leído electrónicamente por un micro-controlador Arduino y enviado al algoritmo que inicialmente convierte estas lecturas en coordenadas rectangulares. De esta manera, el algoritmo conoce la posición del imán sobre el televisor CRT utilizando esa información para construir matemáticamente otra imagen con la misma distorsión.

Una vez que los televisores de rayos catódicos desaparezcan completamente del mercado, su reemplazo por un monitor que no sufre los efectos de distorsión electromagnética, desvirtúa la intención original de la pieza. *Maggmimesis* propone una reflexión que dialoga con el momento histórico en el cual surge: un momento breve. Materialmente podrá perdurar más o menos tiempo, según se almacene bajo condiciones aceptables, se decidan migrar los sistemas operativos y los software con los que ha sido creada, se sigan consiguiendo CRT en el mercado, entre muchos otros factores. Cuando Menks reflexiona a través de su trabajo

sobre la conservación propone la emulación como una posible solución para alguna de las obras de arte electrónico. Paradójicamente su obra no es posible de emular⁸. Y en cuanto a su re-interpretación, solo dependerá de las nuevas tecnologías que nos depare el mercado. Hoy en día, presentar esta instalación con dos monitores planos no tiene sentido. Pese a esto, la documentación sobre su desarrollo y sus intenciones, debiera encontrar la manera de desafiar la obsolescencia de su medio.

Connected Memories y ***Magmimesis*** son instalaciones audiovisuales interactivas. Ambas reflexionan sobre temas vinculados a la memoria y a la conservación, si bien lo hacen desde ópticas y con intenciones absolutamente distintas. Ambas están programadas con MaxMSP, utilizan microcontroladores Arduino, incluyen televisores CRT, y muchas de las variables aplicadas a la conservación de una pueden ser trasladadas a la otra. Sin embargo, vemos que el sentido de estas obras determina que algunos procedimientos que son viables para *Connected Memories*, pueden ir en contra de la intención del artista en el caso de *Magmimesis*, y viceversa. Estas reflexiones exceden un problema tecnológico, y explican el por qué la documentación a través del diálogo con los artistas se ha tornado un tema fundamental en los últimos años.

Las cuestiones de conservación del arte electrónico no pueden reducirse a un cierto número de variables establecidas. Sumado a las que derivan del análisis de estas instalaciones interactivas, podemos pensar otras como, por ejemplo, aquellas que requieren de acceso Internet. Las obras interactivas online son casos complejos. Algunas opciones consisten en conservar el código fuente más los programas y las máquinas adecuadas para ver la obra, adquiriendo los cambios estrictamente necesarios. Otra, es la migración. También se podría pensar conservar la obra en forma offline. Pero en ese caso, para la mayoría de ellas es absolutamente imprescindible tomar en cuenta su entorno. Elegir (congelando) una cantidad limitada de contextos podría generar un demo. Cuantas más opciones se conserven para indicar ese contexto, más rica será la apreciación de la obra, pero de cualquier manera ya no tendrá el sentido de interacción de la original. Existen otras piezas que utilizan materia viva de distinta índole -pensemos en las investigaciones que desarrolla el laboratorio

australiano SimbioticA, por ejemplo-. Éstas abren un nuevo espectro de temas a debatir. Las instalaciones site specific o el carácter procesual de diversas piezas de arte electrónico, por seguir enumerando algunas características, convierten el análisis de la conservación en un camino multidireccional.

3. Recordar. Transformar. Perdurar

Uno de los planteos interesantes que se desprenden de la tarea de la preservación del arte electrónico es que justamente para poder conservarse debe transformarse. Esto va en contra de la imagen generalizada de la conservación como sinónimo de coleccionismo, y de su asociación a cierta idea de inmutabilidad. La conversión constante de la obra en post de su perdurabilidad puede orientarse hacia el plano de la documentación y también hacia la transformación física concreta en virtud de su presentación futura. Para el segundo caso, la información adicional (metadatos) es tan importante como para el primero.

Una conservación adecuada no puede basarse solamente en el aspecto físico, técnico y funcional de una obra, sino que debe considerar los conceptos que la sustentan y la intencionalidad del artista. Es conveniente que la información se encuentre ordenada, que pueda ser compartida y altamente accesible. Necesitamos guardar/archivar/conservar con inteligencia y en el mismo acto aprender a buscar (indagar). Lo que se transmite y lo que se opaca se transforma en un juego: olvidar ciertas cosas y conservar otras nos resulta algo conocido y habitual.

Al hablar de la conservación de las intencionalidades o el/los sentido(s) para una obra, no estamos pensando en cierta idea de esencia o inmaterialidad. El proceso de conservación tanto de objetos como de documentos trae aparejada la reflexión sobre la materia (que será tratada de diferente forma según sea para un caso u otro)⁹.

La importancia de la documentación que se hace evidente para todo tipo de colecciones públicas y privadas, también puede ser útil para los propios artistas. En muchos casos, la primera reacción de los mismos frente a los

temas de conservación se vincula con una total ausencia de miedo a lo efímero. Si algo debe desaparecer, puesto que su tecnología se ha vuelto obsoleta, que así sea. Pero estas afirmaciones son un arma de doble filo. Si existe un derecho al olvido, y existe la libertad de cada individuo de elegir sobre su memoria (en la medida en que esto le sea posible), si las experiencias de cada persona se viven como singulares, a nivel de una sociedad y sus instituciones todo esto debe adoptar un cariz un poco diferente.

Al mismo tiempo, deberíamos decir que es fundamental encontrar un balance en la cantidad de datos a archivar; sabemos que la sobreabundancia de información es tan dañina como su carencia (un tema central de reflexión en un momento en el cual las reivindicaciones del pasado están a la orden del día). Miles de datos solo sirven para esconder aquellos otros que nos pueden enseñar algo. Uno de los roles fundamentales que la documentación tiene es cuidar que las transformaciones que obras como *Connected Memories* o *Magmimesis* puedan adoptar con el transcurso del tiempo (su re-invencción en virtud de su conservación), no vayan en contra de sus valores originales. Sabemos que cuestiones que son obvias hoy, en el año 2007, dejarán de serlo. Aquellos arqueólogos de los media de un futuro no muy remoto necesitaran los datos que hoy no nos resulta imposible documentar y que el paso del tiempo volverá irrecuperables.

Y para terminar, pensemos que “hemos tenido todas las amenazas míticas, imponentes habituales: fuego, inundaciones, tormentas, terremotos, multitudes frenéticas (...) calamidades y plagas de langostas. La lluvia de ranas egipcia. Choque de asteroides. Pero esas son las sencillas; nada que un pequeño, ordenado y reforzado enjambre de guardias no pueda controlar. La cuestión que realmente toca a los objetos, las cosas que pagan el peor precio incluyendo las apreciadas piezas de museo – estas son las mismas cualidades que hacen la vida humana tan deleitable. No las catástrofes infrecuentes, si no las cosas cotidianas, las cosas absolutamente persistentes”¹⁰: nuestro álbum inestable.

Links:

www.anaisafranco.blogspot.com

www.andremenks.net

www.variablemedia.net

www.montevideo.nl

www.inside-installations.org

www.oasis-archive.eu

www.medienkunstnetz.de

www.rhizome.org

www.creativecommons.org

www.ccplm.cl

www.netart.org.uy

¹ Tzvetan Todorov en su libro *Los abusos de la memoria* plantea una distinción clara entre la recuperación del pasado y su utilización subsiguiente. Ver: **Todorov, Tzvetan**: *Los abusos de la memoria*, PaidósAsterisco*, Barcelona, 2000.

Por otra parte, Beatriz Sarlo, en la conferencia ofrecida en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB) el 6 de Noviembre de 2007, explica que la discusión sobre el lugar que deben ocupar en el presente y el “uso” asignado a determinados documentos, predios, etc. del pasado tiene algo de ilusorio. Pensamos que aquello que acordemos hoy, en cincuenta años seguirá siendo igual.

² **Sterling, Bruce**: *Digital Decay en Permanence through change: The Variable Media Approach*. Guggenheim Museum Publications, Nueva York, 2003.
La traducción es propia.

³ **Frieling, Rudolf**: declaración extraída de un artículo sobre el Curso de Especialización en la Conservación del Patrimonio Artístico y el Uso de las Nuevas Tecnologías – organizado por MECAD\ ESDi, con el apoyo del CCCB y el Ministerio de Cultura de la Generalitat de Catalunya, Barcelona, España en Ciberp@ís, 1 de junio de 2006.
Rudolf Frieling es actual curador del Departamento de Media Art del MOMA, San Francisco.

⁴ **Sterling, Bruce** op. cit.

⁵ Para consultar un glosario completo sobre términos vinculados a la conservación del arte electrónico, visitar <http://capturing.projects.v2.nl/>

⁶ Pueden consultarse los modelos de registro y los contratos de adquisición en la Web de Montevideo: www.montevideo.nl. Asimismo, es posible suscribirse al newsletter *Monitoring Media Art Preservation* y consultar la guía online que aúna links sobre proyectos, presentaciones, instituciones, iniciativas, redes, glosarios, textos, bases de datos y archivos en torno a la conservación del arte electrónico..

⁷ Diálogo N° 2 de las cabezas que conforman la instalación **Connected Memories**, de Anaisa Franco.

⁸ Las reflexiones sobre la conservación de *Magmimesis* surgen de un extenso diálogo con André Menks, que puede consultarse en www.taxonomedia.net, casos de estudio.

⁹ “A pesar que la información de la estructura del tape, su almacenamiento y su deterioro es aplicable a cualquier colección de vídeos, existen diferencias importantes entre el cuidado de las obras de arte y el cuidado del material de archivo”. Ver: **Laurenson, Pip**: *The conservation and documentation of Video Art*, publicado en *Hummelen, I.J., Sillé, D., Modern Art: Who Cares?*, Foundation for the Conservation of Modern Art/ Netherlands Institute for Cultural Heritage, Ámsterdam, 1999.

¹⁰ **Sterling, Bruce** op. cit.